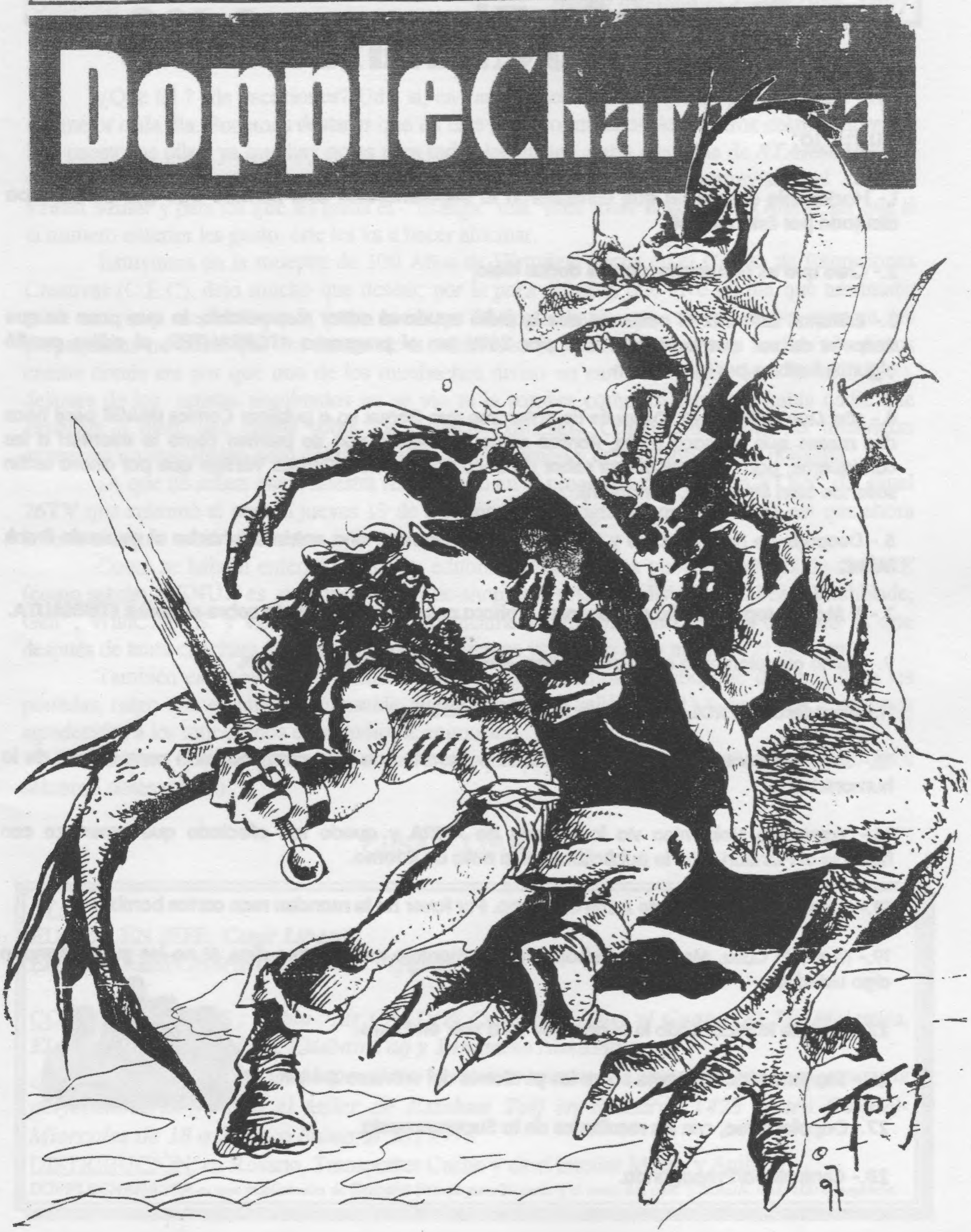
Numero 2 Rosario Diciembre-Enero de 1996/1997

DoppleCharanga



DoppleCharasca N°2

Sumario:

1.- Haciéndole caso a los que contestaron la Superencuesta este numero trae una bonita tapa dibujada por Esteban Tolj.

2.- Creo que es el sumario, por las dudas léelo.

3.- Editorial, esta vez el editor en jefe le pidió ayuda al editor responsable; lo que pasa es que después de ver que la revista salió por 26TV (en el programa ATORRANTES), el editor perdió algunos fusibles por la emoción.

4.- ¿De Que Hablamos?. Después de enterarse que Genux va a publicar Comics IMAGE pero hace dos meses que no saca nada, Roman sigue insistiendo que es penoso como le mienten a los comiqueros, para sacarse el mal sabor de boca habla de los Comics Vértigo que por ahora están saliendo bien (Preacher, Sandman).

5.- Después de revolver cielo y tierra pudimos encontrar una entrevista hecha al genio de Frank Miller.

7.- El Monje Negro decidió apaciguarse y ahora nos entrego una nota sobre el genial ETERNAUTA.

9.- Como complemento a la nota Vértigo, Roman nos habla de Starman.

11.- Herederos del ROL: Como jugar las personalidades.

13.- Juventud Sonica. El Tío Majestica, cree necesario que esta nota sea leída para el bien de la humanidad.

16.- Yamimoto Nokamina vio la película de AKIRA y quedo tan afectado que amenazo con hacerse el Harakiri si no le publicábamos la nota de Otomo.

18.- El descollante humor de Aeon el Guapo. Por favor no le manden mas cartas bomba.

19.- Made in Casa. Mr. Caldo trabajo en este montaje mas de tres días. Si no les gusta manden algo ustedes.

22.- Avance Rápido. Todo lo bueno que va a salir en Enero.

25.- Starjammers. Una nota sobre los piratones del universo X-Men.

27.- Dopplecorreo, con los resultados de la Superencuesta.

28.- Contratapa/Propaganda.

¿Que tal ? ¿de vacaciones? Uds. si, en cambio nosotros trabajando para que esta revista sea mejor cada dia. Podemos destacar que en este numero, muchos de nuestros colaboradores se han puesto las pilas, ya que hay notas para todos los gustos, entre ellas una de *STARMAN*, una del **ETERNAUTA** y una de los **STARJAMMERS**, además hay una entrevista a el capo de **Frank Miller** y para los que les gusta el "Manga" una nota sobre **Katsuhiro Otomo**, asi que si el numero anterior les gusto, este les va a hacer alucinar.

Estuvimos en la muestra de 100 Años de Historieta hecha en el Centro de Expresiones Creativas (C.E.C), dejo mucho que desear, por la poca difusión que tuvo (el dia que terminaba salió una nota en la Capital), para encontrar el lugar habia que ser mago ya que en las propagandas no decia que era dentro de la Aduana si no que estaba cercana a ella (nos dimos cuenta donde era por que uno de los muchachos diviso un cartel minúsculo que decia C.E.C), después de los artistas nombrados no se vio ni la sombra como asi tampoco habia nadie que explicara o diera una charla sobre los trabajos expuestos. Como conclusión, las historietas expuestas no eran malas, pero del punto de vista de difusión y explicación estuvo flojisima.

¿A que no saben que?, nuestra revista salió en el programa "**ATORRANTES**" del canal **26TV** que culminó el pasado jueves 19 de diciembre (el programa, no la revista), asi que ahora la revista se nos subió a la cabeza (¿?).

Como se habrán enterado la ignota editorial GENUX va a publicar Comics de *IMAGE* (como sabrán, GENUX es un conocido comic-shop de Bs.As) y la lista la encabeza Witchblade, Gen[13], WildC.A.T.S. y varios títulos que prácticamente no son conocidos, la cuestión es que después de tanta cháchara todavia estamos en veremos ya que no salió nada por el momento.

También estamos muy contentos porque ahora tenemos un dibujante que nos hace las portadas, (algo que el editor responsable quería desde que salió el nº 1) y desde ya le estamos agradecidos a los muchachos del estudio de animación .

Espero que les guste este numero, ya que pusimos mucho empeño en hacerlo (nos sobraron notas y todo).

CESAR LIBARDI

STAFF:
EDITOR EN JEFE: ***Cesar Libardi***
EDITOR RESPONSABLE: ***Roman Vignolo.***

COLABORADORES : ***Pablo "Mr CALDO" Calderoni, Aeon el Guapo, El Tio Majestica, El Monje Negro, Dr. Fate, Esteban Tolj y Yamimoto Nokamina.***
*¿Interesado en dibujar una tapa como la de este numero, o simplemente con ganas de perfeccionarte?, Visita el taller de **Esteban Tolj** en Balcarce 1428 (**Puro Comic**)- Miercoles de 18 a 20hs- o llama al 381897.*
DISTRIBUCIÓN: en Rosario, Transportes Cacho y en el interior Mingo y Aníbal.
DOPPLECHARASCA es una publicación de **Dopple Press** para Rosario y el resto del país. TIRADA: Casi 100 ejemplares.

¿De Que Hablamos?

Teniendo en cuenta que tenia que escribir una nota para el "¿De Que Hablamos?" de este numero, salió el tema cuando termine de escribir la nota de Starman: aunque este comic esta en la continuidad DC pertenece a los comic de la Familia VERTIGO; o sea, los Comics que no son del tipo heroico.
Dentro de este concepto podemos nombrar muchos títulos, entre ellos: Sandman, Preacher, Hellblazer, Swamp Thing, Animal Man, Sin City, Starman y muchos mas.
Quizás todo comenzó cuando Frank Miller crea (en 1986) **El Regreso del Caballero Oscuro** y a su vez Alan Moore, relanza una maxiserie de unos viejos héroes casi olvidados: **The Watchmen**.
¿Pero por que decimos que estas dos obras definieron al comic de Superheroes y lo hicieron evolucionar para mejor? bueno, para empezar la línea argumental de estas dos historias reflejan una historia alternativa en la que los héroes, luego de un tiempo, vuelven a ponerse la capucha y a luchar por sus ideales, pero no a la típica manera de un héroe, sino de una forma mas violenta y diferente. Por eso podemos decir que estos Comics son arte, por que nos muestran una historia distinta cuando estamos plagados de heroísmo, ¡¡Ojo!! no estoy diciendo que los superheroes son monótonos, al contrario, los Comics superheroicos tiene la particularidad de inventar siempre una historia diferente y se hace divertido leerlos, pero al fin y al cabo el estilo es el mismo.
Muchas historias del mismo estilo continuaron a estas, podemos citar "**The Killing Joke**"[1] , **Arkham Asylum**, **Animal Man** (de Grant Morrison), **Sandman** (de Neil Gaiman) y algunos otros que me deje en el tintero. La cuestión es que un día DC (por que toda esta revolución fue originada básicamente por DC, aunque después otras editoriales comenzaron a copiar su estilo) viendo que el producto era bueno y decidió crear un departamento exclusivo para esos Comics. Así nació VERTIGO y Sandman, Animal Man, Swamp Thing y Hellblazer son derivados allí quedando excluidos de la continuidad DC.
En conclusión si queres probar algo diferente acércate a tu Comiqueria y pedí alguno de los títulos que antes mencione, o si no, en los kioscos están saliendo, Preacher, Sin City y Sandman a $2.90. Hasta pronto.

Roman Vignolo

---

[1] La Broma Asesina, uno de los posibles orígenes del Joker.

Entrevista a Frank Miller

Por Michael Gilman

Frank Miller ingreso a la industria del Comic en 1976, durante los últimos 20 años ha pasado de ser un artista de relleno de Marvel ha convertirse en unos de los artistas mas talentosos del Comic actual. El insuflo nueva vida a Daredevil, entre en un nuevo territorio con Ronin para la DC y creo el standard de los Comics venideros con ***Batman: El Regreso del Caballero Oscuro*** (DC). En los últimos cinco años ha estado escribiendo e ilustrando las aclamadas miniseries Sin City ha través del sello Dark Horse. Los que hacemos Dopplecharasca nos complacemos en traducirles la siguiente entrevista en la Frank habla de sus proyectos futuros.

Michael Gilman: Estas haciendo un nuevo one-shot de Sin City - Lost, Lonely, and Lethal[1] - para diciembre. ¿Que nos podes adelantar?

Frank Miller: Son tres historias autoconclusivas que presentan diferentes aspectos de la ciudad de Sin City. Uno de ellos es "Gordo y Pequeño", que originalmente fue publicado en la revista de la San Diego Comic-Con. Los protagonistas son los dos matones incompetentes que aparecen en el primer numero de "Sin City: Ese Bastardo Amarillo" (si tienen la edición Argentina los pueden ver). Los otros son totalmente nuevos: uno se llama "Ratas" y el otro "Ojos Azules".

Gilman: ¿Alguno de los personajes que ya conocemos aparece en estos cuentos?

Miller: Vas a ver un montón de caras familiares jugando papeles secundarios en "Ojos Azules". Cualquiera que se fije en la escena del bar va a reconocer a un toco de personajes anteriores.

Gilman: ¿Que sucede en cada historia?

Miller: El "Gordo y Pequeño" solo tiene 3 paginas y la historia es acerca de los grandilocuentes criminales; "Ratas" se trata de un hombre de 90 años que debe pagar `por sus crímenes pasados; y en

[1] Perdida, Solitaria y Mortal.

"Ojos Azules" que es la mas larga de las tres, introduzco un personaje que va a jugar un papel muy importante en el futuro de Sin City. Su nombre es Dalia, y se la puede encuadrar como una "Bad Girl", pero no del tipo de chicas malas que solamente usan ropa ajustada - ella hace cosas realmente muy malas.

Gilman: Este es tu tercer comic Bicolor. ¿Que te impulso a usar la combinación de 2 colores?

Miller: El color es algo muy poderoso, y los ojos son dibujados especialmente para ese color, como si formaran parte de un solo elemento. Adoro trabajar con color, pero actualmente hay tantos Comics saturados en color que lo único que consiguen es dañarte la vista. Poniendo un poco de color de vez en cuando es divertido y yo siempre compuse mi trabajo alrededor de un solo color, como hice en "Ese Bastardo Amarillo"; a medida que te acercas al final de la historia, el amarillo empieza a llenar todas las hojas, crea una especie de efecto dramático. A veces lo uso para atraer , por ejemplo en "La Chica Vestía de Rojo", los lectores le prestaban mas atención a ella que al personaje principal.

Gilman: Has estado haciendo Sin City casi ininterrumpidamente desde hace 5 años. ¿Como fue que comenzaste?

Miller: Estuve un par de años sin dibujar, mientras trabajaba para el cine, y me empezaron a entrar ganas de dibujar de nuevo. Fuera de Hollywood donde nadie era mi jefe, quería hacer algo me complaciera a mi mismo. Sin City era mi proyecto soñado: desde que tenia 14 años dibujaba tipos duros en gabardinas oscuras. Había estado años gestándose, surgiendo en la forma de personajes y nombres, y finalmente decidí complacerme. No tenia idea si le gustaría a alguien, el hecho es que su suceso me ha permitido seguir haciendo mas y mas, y eso me provoca un gran placer. Ahora he llegado a un punto en el que no puedo dejar de hacerlo. (No sean mal pensados esta hablando del comic).

Gilman: ¿Que va a ser lo siguiente que hagas?

Miller: Tengo otro one-shot en mente llamado "Broads, Booze, and Bullets[2]", y luego pienso seguir con las miniseries. Iba a ser una miniserie ambientada en la 2da Guerra Mundial, pero decidí hacer una historia a la que pueden llamar una secuela de "Ese Bastardo Amarillo"; va estar situado unos años mas tarde y va ser la primera vez que el protagonismo lo tiene un personaje femenino: Nancy Callahan. De momento el titulo que mas me gusta es solo uno: Nancy Callahan, Detective Privado.

Gilman: ¿Cuantas historias le quedan por contar de Sin City?

Miller: De momento son inacabables.

Gilman: ¿O sea que no tienes intenciones de parar?

Miller: No, he concebido Sin City como una vehículo para movilizar mis historias favoritas, y todavía le queda mucho espacio por explorar. Además estoy teniendo demasiada diversión como para detenerme.

---

[2] Mujeres, Alcohol y Balas.

EL ETERNAUTA

El artículo de la fecha tiene un propósito muy bien definido, y es el de conmemorar y homenajear a uno de los más grandes Comics argentinos (si no es el más grande) de la corta historia de nuestro país.

El ETERNAUTA tuvo la suerte de tener como padres a una dupla de talentosos como lo son Oesterheld y Solano López, que de una manera simple y austera nos van metiendo en una trama que empieza con un día común y corriente, desembocando cual río embravecido en una historia de proporciones colosales.

Siempre que me refiero al ETERNAUTA, lo hago como si fuera una persona más, simplemente por el hecho de la mixtura de los genios de los artistas anteriormente citados. Héctor Germán Oesterheld, le dio la inteligencia, el entorno y la gente que lo acompaña en sus peripecias, mientras que Solano López lo hace tangible, capaz de cumplir con las increíbles tareas encomendadas por el guionista.

Partiendo de este primer paso, iniciaremos una larga caminata a través de esta atrapante historia con la cual pasaremos por el Buenos Aires de los tardíos '60 donde de repente se ciñe sobre la ciudad un manto de angustia y desolación, que llevarán a Juan Salvo y amigos, a luchar por su sobrevivencia.

Con distintas locaciones como el subterráneo, calles del centro de la ciudad porteña, hasta la mismísima cancha de River, hace que el lector quede aún más atrapado en la tela de araña de la trama, por tratarse de lugares muy conocidos por todos los argentinos.

Por supuesto que no les voy a narrar la historia, en caso de que quieran leerlo por su cuenta.

Actualmente hay una recopilación de las tiras que aparecieron y aún aparecen en algunos diarios de nuestro país; por parte de Ediciones Récord S.A.

Consta de tres partes. La primera, la cual acabo de narrar, es la versión original de los sesenta; mientras que las dos restantes son recopilaciones de la revista Fierro de 1976.

Si les gusta que continúe haciendo revisiones de publicaciones nacionales, sólo háganmelo saber a través del correo.

El Monje Negro

STARMAN

Jack Knight es un joven muy parecido a su madre (que falleció hace tiempo), se deja llevar por el arte y la estética, además es un vendedor de objetos de segunda mano y vive en el centro de cuidad Ópalo, una ciudad muy modernista en la que abundan, bares y salones de tatuajes.

¿Pero por que Jack llego a ser ***Starman***? bueno, para comenzar, Jack es el hijo menor de Ted Knight, el Starman de la Golden Age, que en su lecho de muerte otorga el cetro cósmico a su hijo mayor David, el cual es asesinado poco después de haber asumido el cargo de Caballero de las Estrellas. Solo quedaba Jack para ser Starman pero el no tiene ninguna intención de convertirse en Superheroe, acepta el cetro solo por que su padre se esta muriendo y no quiere defraudarlo.

Todos los villanos a los que se enfrenta Jack tienen algunos aspectos raros y retorcidos. En los primeros números se enfrento a la Niebla, el viejo enemigo de Starman, que es un anciano repugnante que esta luchando contra la senilidad y la enfermedad de Alzheimer.

Los personajes secundarios que lo rodean son casi todos nuevos o desconocidos del Universo DC, unos policías irlandeses, los O´Dare, y una pitonisa de los Comics de la Silver Age.

Como si fuera poco el nuevo STARMAN lucirá un nuevo traje que refleja su amor por la ropa antigua, ya que viste una chaqueta de cuero con los signos del Zodiaco en la espalda, unas gafas anti-bengalas de la 2da Guerra Mundial y un cetro prototipo con capacidad de vuelo (el original es destruido en los 1eros números de la serie).

Este comic refleja el aspecto humano de los superheroes, ya que Jack es un chabon como cualquiera de nosotros, con problemas, miedos e inseguridades. Es como si de pronto te dieran un cetro cósmico y te dicen: "Ahora sos el nuevo STARMAN", es muy probable que digas que si, pero si lo pensas 2 veces te terminas dando cuenta que con un "Gran poder viene una gran responsabilidad" (¿De donde saque eso?).

STARMAN es realmente un comic muy bueno, con la mezcla de la "Temática Adulta", escrita por James "La Edad de Oro" Robinson y dibujada por el ignoto Tony Harris, un dibujante realmente estupendo.

Su autor, afirma que nunca se ha explotado a fondo el potencial del personaje y es por eso que eligió hacerlo.

Nos vemos,

Roman Vignolo.

Club de Rol
Los Herederos del Rol

HOY: EL ROL DE UN JUGADOR:

El ROL de un jugador, si nos habremos peleado por ese tema, es algo que discutimos un montón de veces y sin embargo muy pocos los entienden. Para empezar hay que remitirse a lo que es importante en el juego ¿y que es importante en un juego de ROL? me preguntaran (aunque si realmente alguien que juegue ROL me pregunta eso lo descalifico) bueno, lo importante es nada menos que el ROL del personaje que representas. Claro, jugar una partida de ROL no es solamente comprar todo el armamento que quieras, o tirar los dados para luchar o revisar a un muerto para robarles sus pertenencias, no, lo que el juego de ROL representa (y perdonen que insista con esto pero es que algunos no lo entienden) es jugar un ROL que te guste, ya sea sacerdote, guerrero, guardabosques, druida, o cualquier otro que te agrade.

Les cuento, yo vi como jugadores que podemos llamar experimentados se peleaban por cualquier cosa, ya sea por entrar primero a una sala o revisar a un muerto o simplemente se quejaban porque había un tercero que no los dejaba jugar su ROL, yo les digo, si ustedes quieren realizar algo o (como todos) jugar bien su ROL, por mas que un tipo me diga de mala manera que haga algo que va contra mi ROL porque sino perjudica al grupo, yo no le vuelvo a contestar de mala manera sino de buena manera que eso no es correcto para mi personaje. Además he visto como muchos jugadores se interesaban mas en lo que el otro jugador tenía que en lo de ellos mismos y decían que el Dungeon Master tenía preferencias con ciertos jugadores, ya que este poseía de "todo" (ya sea modificadores, armas mágicas u otra cosa), el problema es que este tipo de jugadores por mas que uno trate de complacerlos siempre le encuentran la 5ta pata al gato (mi recomendación en estos caso es charlar con el jugador para tratar de llegar aun acuerdo y si sigue molestando invitarlo a que se busque otro DM). Otra cosa que los DM ven es como jugas vos como persona y no como jugador y si alguna vez llegas a morir algunos DM pueden pensar "para que le voy a dar otra oportunidad si el personaje

lo maneja para el orto", esto pasa cuando vos en vez de concéntrate en el juego te pones a decir taradeces como: "Que hace chabon. . . " (saludando a un oficial de la ley o "Anda tabernero puto" (por que no le dieron información), lo mínimo que el DM te va hacer es darte una penalización en la experiencia o matarte de una manera muy horrible.

Como conclusión puedo agregar que el juego de ROL es un juego donde interactuas con tu personaje y esta hecho para divertirse y hacer amigos, no dejes que la codicia de querer hacer todo quite estos conceptos tan importantes que son el alma del AD&D.

Astinus de Palantus

Juventud Sonica

Por El Trio Majestico

Hace bastante que quería hacer una nota sobre los jóvenes superheroes del mundo del comic, muchos de estos personajes son los favoritos de los comiqueros y gracias a ello han conseguido tener su propia colección.

Todo comenzó con un joven muchacho en 1940. Ese fue el año en que Dick Grayson se unió como el compañero de Batman, Robin el Chico Maravilla.

Rápidamente empezaron a surgir jóvenes Superheroes de todas partes: La Antorcha Humana original tenia a Toro a finales de los 40´, mientras, el Capitán América tenia a Bucky en 1941; La Legión de Voceadores y de Boy Commandos, surgieron en 1944; y Superboy hizo su primera aparición en 1945.

Estos jóvenes héroes no estaban de adorno, al principio, servian para que el héroe tuviera alguien con quien hablar y asi explicar por que estaba haciendo lo que hacia a los lectores, esto podia parecer un poco tonto pero como su ayudante era un adolescente se justificaba que necesitara mas explicaciones que un adulto.

Además, por primera vez, los comiqueros tenían a alguien mas cercano con quien identificarse, en vez de los distantes y lejanos héroes adultos como Batman, Superman y el Capitán América.

Los jóvenes héroes fueron definitivamente un suceso, pero no fue hasta 1958 que un Supergrupo de adolescentes empezó a hacer olas. La Legión de Superheroes -del Siglo 30- hizo su primera aparición en una historia de Superboy (Adventure Comics #247), y la historia no volvió a ser la misma. La Legión de Superheroes fue el primer grupo en el que vencer a los malos era casi tan difícil como mantener a todos sus integrantes unidos. Muchos de sus problemas eran algo así como "Quien salió con que parte de la Chica-Triple", pero eran problemas mas o menos relacionados con el mundo adolescente.

El comienzo de una Era

Por la época del 60´ la relanzada Marvel Comics, conducida por Stan Lee, Jack Kirby y Steve Dikto, decidieron agregarles a los jóvenes superheroes una buena dosis de realidad. De esto época surgieron Peter Parker y Johnny Storm, estos personajes eran como cualquier adolescente cuando se quitaban los trajes,

mientras que el primero vivía preocupado por la Tía May y los impuestos, Johnny hacia malabarismos entre la fama, amistades y ser un ídolo de los adolescentes.

Ya en 1964 los adolescentes empezaban a derribar las paredes en busca de nuevas fronteras, esto ocasiono que la DC respondiera con los Teen Titans. Los miembros del grupo eran la crema y nata de los adolescentes de DC: Robin (el cabecilla), Aqualad y Kid Flash. El trio debuto en *The Brave & the Bold* #54, y a los meses ya tenían su propia serie, a la que Wonder Girl se uniría mas tarde. Los Teen Titans se alejaron muy pronto de la sombra de sus mentores y su popularidad se incremento. Los Titanes eran los representantes de DC ante la nueva generación de lectores. Eran jóvenes, poderosos, actuaban sin estar a las ordenes de un adulto y a pesar de que ahora los diálogos parecen estar completamente pasados de moda, ellos hablaban el lenguaje de sus pares.

La Decadencia de los 70'

Mientras que el fenómeno adolescente había sido fuerte por varios años, a finales del la década del 60´ comenzó a dejar de ser cool. Ser un adolescente ya no tenia la imagen de los 50´, los adolescentes fueron tapados por los movimientos Hippie, de Paz y el de los derechos civiles. Eso fue lo que hizo que la rebelión adolescente se pinchara. Los únicos adolescentes que se mantuvieron inamovibles fueron los de la Marvel, seguramente por que habían enganchado mas al lector. A los Titanes les adjuntaron un mentor *Mr. Jupiter* y debido a esto perdieron lo que los había hecho únicos: que era ser 4 adolescentes que actuaban por su cuenta. Los fans les dieron la espalda, ante sus ojos los Titanes ya no representaban a nadie. Fue entonces cuando el artista Neal Adams y Dennis O´Neil volvieron a shockear los comiqueros con la criticamente aclamada *Green Lanter/Green Arrow* #85-86, en la que Speedy, el compañero de Green Arrow, se revela como un adicto a la heroina. Cuando es enfrentado por Green Arrow, reacciona como cualquier joven, recriminándole a Green Arrow que el como adulto no puede entender las presiones a las que esta sometido un adolescente.

La Renovación de los 80'

Los adolescentes empezaron a brillar de vuelta cuando Marv Wolfman y George Perez lanzaron los Nuevos Titanes en DC. Lejos quedaron las peroratas del plomo de

Jupiter que fueron reemplazadas por los diálogos de unos adolescentes conscientes de sus superpoderes. Gracias al ingreso de nuevos miembros (Jericó, Firestorm y Cyborg), se libraron de la imagen de "Liga de la Justicia Jr.", y forjaron una nueva identidad, ganándose el respeto de los héroes mayores y los lectores, y creando uno de los mejores Comics de la época.

Tres años después, de la serie madre de los X-Men se desprendió un suceso llamado Los Nuevos Mutantes (que mas tarde se convertirían en X-Force), fomentado por la Manía Mutante.

Dos fenómenos se destacan de esta década, la promoción del primer Robin a Nightwing[1] y en 1988 el asesinato del 2do Robin (Jason Todd) a manos del Guason en la saga "*Una Muerte en la Familia*", lo que determino su muerte fueron los lectores que votaron que se le volara en pedazos.

Dos cosas salieron a la luz entonces, los lectores no querian a Jason Todd y en consecuencia tampoco apoyaban a los jóvenes héroes. Algo había que hacer, y una vez mas fue Robin el que mostró el camino.

Héroes para los 90´

Los capos se habian dado cuenta que el Robin que hacia bromas y no meditaba sus acciones no iba mas, la solución era convertirlo en un chico inteligente y audaz, capaz de convencer a Batman de que el era capaz de usar el manto de Robin.

El rotundo éxito del relanzamiento de Robin (Tim Drake), abrió las puertas para que una nueva camada de Superadolescentes surgiera; estos son: Generacion X, Gen[13], Superboy, Impulse, The Ray, Anima, Kid Supreme, etc. Esta nueva generacion de Superheroes parece tener todo a su favor, son inteligentes, independientes, duros y muy populares. Ademas ha habido una evolucion en las personalidades, el personaje va aprendiendo a medida que se suceden las aventuras, es como una especie de paso de la adolescencia a la madurez. Ellos no son como Batman y Superman que cada numero viven de acuerdo a sus experiencias, ellos deben aprender a sobrevivirlas. Ademas como no son personajes legendarios se puede trabajar muchisino el tema del desarrollo de personalidad.

El Futuro

¿Que les depara el futuro a los Heroes Adolesctes?, ¿Es posible que vuelvan a decaer dentro de unos años?. En el mercado de hoy, donde el clima es muy turbulento, ellos siguen siendo una fuerza muy poderosa, y probablemento lo seran por un par de años mas. Como Karl Kesel dijo, "Cada Generacion quiere tener a sus proios heroes, que no son los mismos que gustaron a sus padres, sus tios, sus abuelos, ni siquiera a sus propios hermanos. A medida que cada generacion de Comiqueros entra en la adolescencia, va a haber un grupo de Superadolescentes que identifique como propio.

[1] Ala Nocturna por si no se entiende es Dick Grayson

Katsuhiro Otomo

Cuando AKIRA abrió el mercado occidental para el manga y su autor, **Katsuhiro Otomo**, recibía la bendición de **Moebius**, muy pocos podían imaginar las dimensiones del fenómeno que se estaba desencadenando. Desde entonces, hemos conocido un pléyade de artistas (mal llamados "Mangakas") y a su interminable desfile de series. Pero a pesar de la avalancha de novedades, **Otomo** ha conservado su privilegiada posición en el Olimpo del manga gracias a su legión de fieles seguidores. Sirva este recorrido por sus obras para rendirle un merecido homenaje.

Dentro de la carrera profesional de **Otomo**, podemos distinguir tres etapas. La primera de ellas, durante la década de los setenta, se diferencia de las restantes por sus continuos experimentos estilísticos. En este periodo, vieron la luz numerosas historias cortas que albergaban la semilla de lo que iban a ser sus obras maestras en los años ochenta y noventa. Su primer trabajo conocido, la adaptación del clásico de **Merimée** MATEO FALCONE, data de 1973.

Mas adelante, llegarían HIGWAY STAR, HANSEL & GRETEL (una recopilación de parodias sobre los mas famosos cuentos de hadas), BOOGIE WOOGIE WALTZ y KANOJO NO OMOIDE (una antología de los mejores relatos de **Otomo**, entre los que se incluía LA ROSA MAGNÉTICA, uno de los tres cuentos que aparecen en la película MEMORIES). La primera obra de envergadura del autor fu FIREBALL, una espectacular aventura que ponía al límite el ancestral enfrentamiento hombre-máquina. Desgraciadamente (o no), **Otomo** dejo de dibujarla debido al nuevo y ambicioso proyecto que tenia en mente: PESADILLAS. PESADILLAS aparecía a finales de 1979 y se centraba en un combate de poderes psíquicos entre un anciano y una niña, cuyo final era auténticamente devastador. El campo de batalla era un gigantesco edificio de inquilinos, frío y solitario, en el que la incomunicación entre los vecinos se convertía en todo una metáfora.

Efectista y delirante, PESADILLAS resulta demasiado pretenciosa en ocasiones, error -o exceso de ambición- que **Otomo** corrige a medida que avanza la historia. La obra ganaría el **Gran Premio de Ciencia-Ficción** de **Japón**, galardón reservado al campo literario y otorgado por vez primera a un manga. Antes de embarcarse en su proyecto mas ambicioso - AKIRA, por supuesto-, el ya laureado autor se dedicaría a realizar una serie de obras menores y poco conocidas como URGE FOR WARU (ácida parodia de la guerra moderna), THE SAINTS ARE COMING TO TOWN (una historia ambientada en el universo del Jazz) y SAYONARA NIPPON (una tragicomedia que cuenta las desventuras de 2 japoneses en su viaje por los Estados Unidos).

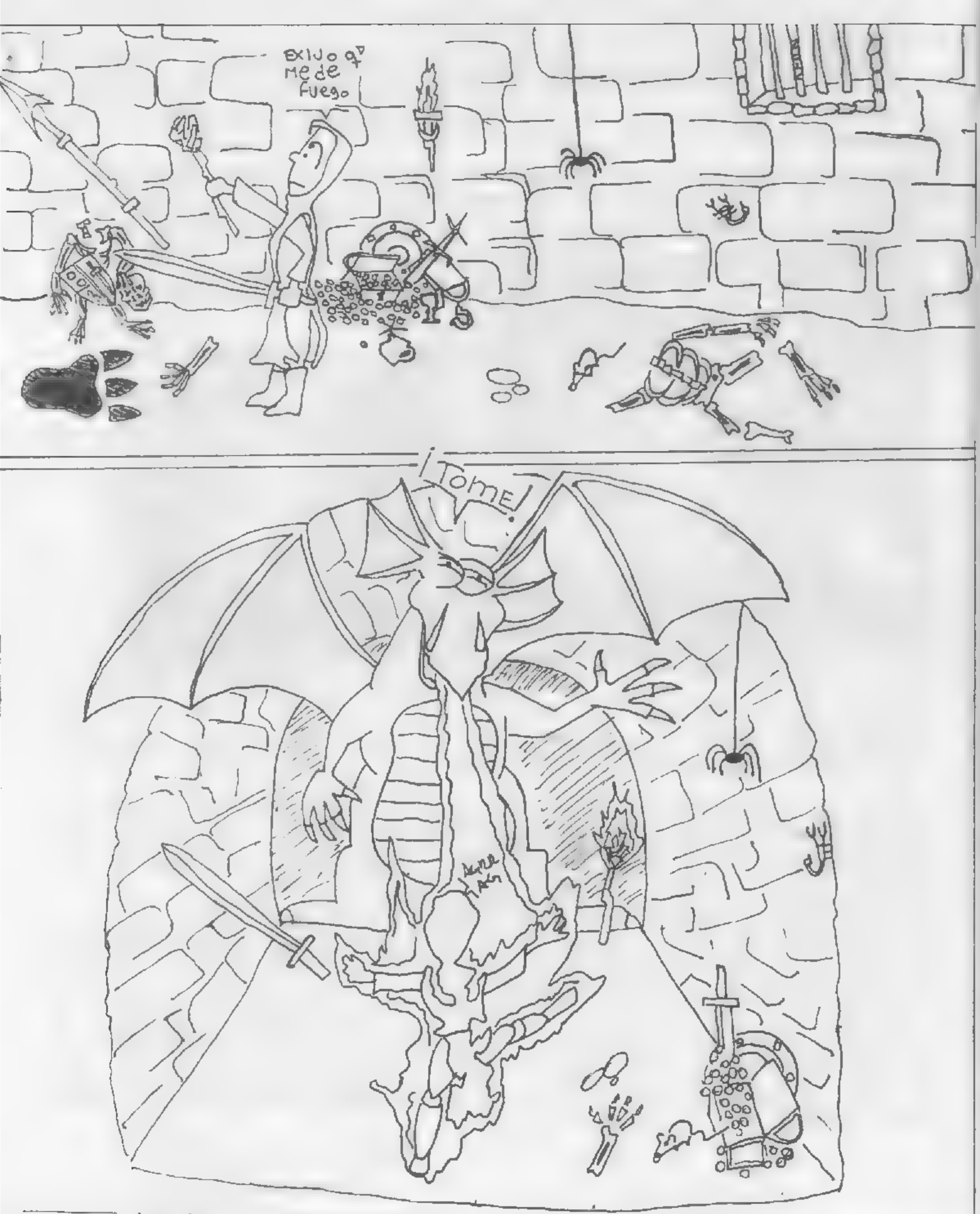
En 1984, **Otomo** da comienzo a la serialización de AKIRA. Es un manga que mezcla varios géneros: el *Cyberpunk*, la ciencia ficción hard, el terror sobrenatural . . . y la aventura, sobre todo la aventura. A esta etapa pertenecen también las secuencias de presentación de ROBOT CARNIVAL (1987).

El tremendo éxito de AKIRA ha dado paso a un etapa comercialmente segura en la que **Otomo** no quiere correr riesgos. Desde 1989, viene serializando una obra de temática post-nuclear ambientada en un lejano futuro, LA LEYENDA DE MADRE SARAH (acá fue publicada pero solo en Buenos Aires).

De los 90 también datan el guión y los diseños mecánicos de ROUJIN Z, un divertido largometraje de animación que muestra los problemas de una **Japón** lastrado por su inmensa población octogenaria.

Si todavia no vieron AKIRA alquilenla (en muchos video clubes la tienen, e inclusive puden llegar a conseguir el como se hizo en alguna comiqueria) y si pueden lean LEYENDA DE MADRE SARAH y PESADILLAS que son una obra maestra del manga. Espero que esta reseña del maestro del manga **Otomo** les haya gustado, nos vemos el mes que viene.

Yamimoto Nokamina


Exijo q^ue me de fuego
¡Tome!

MADE IN CASA

UN DÍA EL CAPITÁN ATOM SE DIRIGÍA HACIA EL KIOSCO DE REVISTAS PARA COMPRAR LA DOPPLECHARASCA Nº2 CUANDO...

ATOM CONTINUABA SIENDO BRUTALMENTE GOLPEADO
MORÍTE, FORRO!!!
LUEGO VOY A ACABAR CONTIGO, PERO AHORA ME VOY A MI CASA A LEER LA REVISTA
HORAS MÁS TARDE ...
¡QUÉ SUERTE QUE PUDE AVERIGUAR LA DIRECCION DE ESTE TIPO!!
MEJOR ME VOY A VER CRIQUITITAS!!
¿Y ESE RUIDO?!!
DOPPLEGANGER ANTIVERSA Nº2
ZOOOOOSHH!

¡TU OTRA VEZ!
SÍ, COMIQUERO DE CUARTA!!
UHHHH
ANDÁ A MIRAR CHIQUITITAS MARICÓN!!
TE DOLIÓ?

¡Se. KIOSQUERO!
¿QUÉ PASA?
LA CAPITAL

¿EL MES QUE VIENE, ¿NO ME RESERVA DOPPLECHARASCA Nº 3?

ES UN ¡¡TRATO!!
DON MARIO
REPARTO A DOMICILIO

FIN

Avance Rapido

A tiempo para el mes de Enero las novedades U.S.A, además de material que va a salir en Febrero. Puede que algunas de estas novedades ya hayan llegado a finales de Diciembre pero no importa por que están bomba.

MARVEL: X-MEN/STAR TREK, cuando el Profesor Xavier desaparece misteriosamente todos los Mutantes salen en su búsqueda y las pistas los llevan directamente al U.S.S Enterprise. ¿Podrá Wolverine evitar la tentación de hacerle los aritos a Mr. Spock?, ¿Será Bestia capaz de resistir el impacto de un Phaser?, todas estas incógnitas se revelaran en uno de los crossovers mas esperados por los Trekkies y Muties del mundo.

Y los **X-MEN** siguen sin tener paz, ahora se unen a los **WildC.a.t.s**, de la pluma de Scott Lobdell (Marvel) en unión con los lápices de Jim Lee y Travis Charets, este es el crossover que los comiqueros venían pidiendo desde que Jim Lee creo a los **WildC.a.t.s**. Los dos supergrupos se encuentran a través de las décadas unidos para detener a los Daemonites de exterminar a la raza humana. En el primer numero, Zealot se encuentra con Wolverine por primera vez . . . durante la 2da Guerra Mundial!! El precio americano es de $4.50 acá seguramente va salir 7$.

Y siga el baile!!!, **Hulk Vs. Pitt**. 48pgs. en formato de lujo. El Gigante verde de Marvel se enfrenta a la creación de Dale Keown´s Pitt. Y si pensas que van a llevarse como buenos amigos, te vas a llevar una violenta sorpresa. Escrito por Peter David y Dibujado por Dale Keown, esta historia es los mejor en materia de destrucción de edificios, vehículos y todo lo que se destrozable.

EL REGRESO DE JUGGERNAUT, después de haber sido reducido a una masa de carne por Onslaught, -Cain Marko esta cansado de que lo molesten!!. Ahora que a convertido a un pueblo en su fortaleza solo esta esperando a que alguien lo provoque para descontrolarse. Parece que va a tener su oportunidad cuando Spite y su hermano D´Spayre vienen para intentar bajarlo.

Capitan Marvel, esto vendría a ser el Año 1 del Capitán Marvel. Antes de que muriera de cáncer y luchara con Thanos, el legendario héroes espacial era un idealista soldado Kree llamado Mar-vell! Escrito por Tom Brevoort con arte de Scott Konlis, esta gran historia explica bastantes cosas acerca del entorno de los Kree, los Brood, los Skrulls, la Guardia Imperial, Silver Surfer y Galactus. Solo $2.25.

SPIDER-MAN, Deadman´s Hand. Una vez mas Spidey se encuentra hasta las manos cuando el macabro villano conocido como Carrion vuelve de la muerte. ¿Quien es Carrion y que planea contra Spidey?. Roger "**Hobgoblin Lives**" Stern, es el encargado de escribir esta tenebrosa historia destinada a shockear el mundo de Spiderman. $2.75

DC, Batman/**Wildcat**; Un nuevo juego llega a Gotham City, combinando la tecnología de hoy con la brutalidad de la arena Romana donde los combatientes luchan hasta morir. Mientras investigaba este sangriento deporte, el Wildcat original es descubierto y obligado a luchar en el ring con Killer Croc donde es masacrado. Es entonces cuando unos furiosos Batman y Robin al descubrir la suerte de Wildcat, deciden cancelar para siempre a quien este detrás de todas esas luchas ilegales. ¿Pero quien va ha ser cancelado cuando Batman es capturado y debe luchar contra Croc y la KGBestia? $1.95

STARMAN, hace mas de dos años que los críticos, vendedores y fans vienen alabando a Starman. Para celebrar su suceso DC ha declaro a Febrero "Mes de Starman" (Lean la nota en la pagina 9). En el centro de esta celebración esta Starman #29, que comienza un nuevo arco argumental.

Mientras tanto, de las paginas de STARMAN, surge una nueva mini-serie que explora uno de sus mas clásicos villanos: The Shade. Escrito por James Robinson con bello arte de Gene Ha, Shade #1 pinta genial.

El Soldado Desconocido, Garth (Preacher) Ennis, ofrece una nueva y provocativa serie Vértigo destinada a revolucionar los Comics de guerra en la manera que el **Dark Knight** de Frank Miller revitalizo a los Comics de Superheroes.

Nacido después que una granada desfiguro su rostro, el Soldado Desconocido se convirtió en el mejor agente encubierto de los U.S.A durante la 2da Guerra Mundial.

40 años después, un agente de la CIA navegaba un campo minado de archivos secretos y operaciones en negro en una búsqueda global del Soldado Desconocido. Con una fuerte carga emotiva y escenas muy provocativas, esta serie explora la tenue línea que existe entre moralidad y patriotismo. Solo $2.25.

Los Cabalgadores de la Justicia, este nuevo Elseworlds, nos presenta a una Liga de la Justicia diferente ambientada en la época del Lejano Oeste. Cuando la legendaria Sheriff Diana Price regresa a Paraíso, su pueblo natal, lo encuentra totalmente destruido por el sádico hombre-maquina llamado Havoc. Parece que el frío ricachón de Maxwell Lord esta empeñado en construir el primer tren que cruce el continente y Paraíso esta justo en el medio de las vías.
Los encargados de detenerlos serán: Kid Flash, la pistola mas rápida del Oeste, Booster Gold, apostador, mujeriego y asesino a sueldo; Katar Johnson, Chaman Cheyenne con unas místicas alas para volar; John Jones, un misteroso Cazahombres; y Beetle, un sagaz inventor. Todos ellos comandados por la intrépida Diana, se dirigirán a Helldorado para enfrentar a Maxwell Lord y su ejercito de inhumanos. Formato Prestige, $5.95.

The Question, después de los eventos que sucedieron cuando se encontró con Azrael, Vic Sage siente que es hora de regresar a la infesta Hub City para luchar contra la corrupción y el crimen. Una vez mas su despiadado alter ego, retorna para que sembrar el pánico entre los criminales. Esta vez han secuestrado a Myra Conelly, y si no la rescata, se la piensan enviar en pedazos. Un comic que promete volver a ser un clásico de los comiqueros, solo $3.95.

IMAGE: Gen[13] #16, es un regreso al pasado cuando un viejo enemigo de John Lynch, Helmut, escapa de prisión y su única meta es conseguir revancha a través de las muchachas de Gen[13]. No es necesario decir, que las compras navideñas de los adolescentes se transforman en un campo de batalla cuando luchan contra el villano acorazado!!. Entonces queda en las manos de Lynch, Burnout y Grunge el rescatarlas y traerlas de vuelta a casa para la Navidad. Afortunadamente para nuestras heroínas es la época de los milagros. Además también sale un librito llamado Gen[13] Zine, con arte de los lectores, correo, diseños nunca vistos, las medidas del busto de Caitlin, entrevistas a J. Scott Campbell e inclusive el cociente intelectual de Grunge. 48pgs. y solo $2.

Spawn "The Impaler", luego de levantarse de su tumba impía, este nuevo Spawn jura que nada ni nadie podrán impedir que se junte con su amor verdadero. Este es el primer comic de Image pintado a mano por Rob Prior y escrito por Mike Grell, 32pgs de acción sin propagandas, solo $2.95.

CURSE OF THE SPAWN, en esta nueva serie las fuerzas celestiales se movilizan para la batalla del Juicio Final. Solo un Hellspawn se enfrentara a las diabólicas fuerzas del Anti-Papa, ¿podrá salvar al mundo de la destrucción total?. Una horrorosa historia escrita por Alan McElroy, dibujado por Dwayne Turner y entintada por Danny Miki. Solo $1.95.

Starjammers

De regreso a la UNCANNY X-MEN #107, los fanáticos de X-MEN fueron introducidos a esta banda de piratas intergalacticos, los cuales nunca antes habían sido vistos -los ahora legendarios a lo largo de toda la galaxia- STARJAMMERS. Todos sus integrantes son de diferentes planetas, ninguno es de la misma raza, todos sobrevivieron a la dura vida de la colonia penal Shi´ar en Alsibar; estos 4 renegados se han unido en una causa común: la lucha por la libertad.

El grupo esta integrado por:

CORSAIR:

Hace mucho tiempo atrás conocido como el Mayor Christopher Summers, el intrépido capitán del grupo estelar ***HMSS STARJAMMER*** estaba en un viaje de placer con su esposa y sus dos hijos (quienes luego crecieron para convertirse en el X-MAN *CYCLOPS* y el integrante de X-FACTOR *HAVOK*) cuando fue secuestrado de la Tierra por el loco emperador **D´KEN.**

Extraño en una tierra extraña, escapó de su encarcelamiento en el planeta Shi´ar solo para ser testigo del asesinato a sangre fría de su esposa a manos de D´KEN. Este lejos de perdonarlo, agrego leña al fuego mandándolo a encarcelamiento perpetuo en el planeta prisión de Alsibar, una desolada estación minera donde pronto encontraría a sus futuros compañeros.

HEPZIBAH:

Esta guerrera nativa del planeta Shi´ar Tryl´sart, es una Mephisitoid tan peligrosa como hermosa. Es una feroz combatiente cuerpo a cuerpo, además de tener una puntería letal, sus garras retráctiles y su agilidad la convierten en una formidable cazadora.

RAZA LONGKNIFE:

Mitad Shi´ar, mitad maquina, el cyborg conocido como Raza es un arma viviente. Gracias a la alta tecnología Shi´ar que compone su cuerpo, Raza es capaz de transformar su brazo bionico en un espada de increíble filo. Por esto es reconocido como un maestro espadachín capaz de despachar a sus oponentes con un brazo atado a la espalda.

CH´OD:

Un reptil superpoderoso del planeta Timor, este Saurido es la mano dura de los Starjammers. CH´OD se hizo amigo de CORSAIR cuando intentaban escapar de la prision y fue el que invito a CORSAIR a formar parte de su banda de piratas.

Juntos, en sus ultimas aventuras Los Starjammers, han demostrado ser una espina en el costado del Imperio, ayudando a los refugiados Kree a escapar del régimen Imperial. Por supuesto esto es pan comido comparado con los peligros que les esperan cuando el **Increado** llegue al sistema Shi´ar. Pero eso ya es otra aventura.[1]

[1] Toda la informacion de esta nota fue sacada de las Uncanny X-Men.

Dopplecorreo

por el Dr Fate

Desde los confines de la tierra, más allá donde el hombre no conoce, en un lugar que nunca fue pero siempre sera, hay un lugar de paz, un paraíso, un lugar de ensueño, ahí, donde me puse a meditar, me acordé que tenía que hacer esta columna así que acá estoy. ¿Que tal chicos? como andan en estas tardes de verano disfrutando del sol y la pileta (si tienen la suerte de tener una), nos encontramos en esta tan vapuleada sección, aunque todavía no me llego ninguna carta, esta bien es el primer número recién, pero soy muy ansioso y quiero que llegue una o me voy a volver loco, es por eso que voy a hacer algo que los motive, numero a numero voy a sortear una revista original U.S.A. (SI !!!!, desde Pizza-man hasta Barbie Comics) el numero de hoy será la revista HULK Nº439, pero el concurso queda nulo si no recibo mas de 10 cartas, así que escriban muchachos, piensen, una carta por un comic.

Hablando de concursos, la Superencuesta fue hecha con escribano publico y los ganadores fueron ... y los ganadores fueron...tatatataaannnn!!! el primer premio se lo llevo Pablo González que consistía en la número uno de Kingdom Come y el segundo premio, la numero uno de Codename: Firestorm se lo llevo Aníbal Correa, felicitaciones a todos ellos, los demás pueden seguir participando en mi sección. Esto es todo por hoy (pero volveré) nos vemos dentro de un mes ¿ donde? **Aquí**!!!

DR. FATE

Las cartas deben dirigirlas a: Dr. Fate, Luis Braille 1284, C.P 2000, Rosario-Santa Fe.

EDICIONES DOPPLE

Presenta a *Made in Casa.*

Una Superproducción por

Mr. Caldo

CAPITAN ATOM Vs. BOLT

"¡¡¡Esa Dopple es Mia!!!"